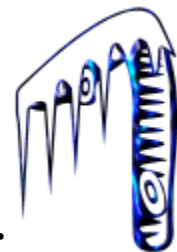
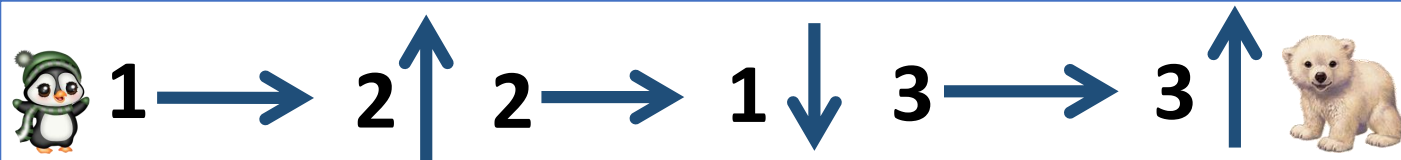
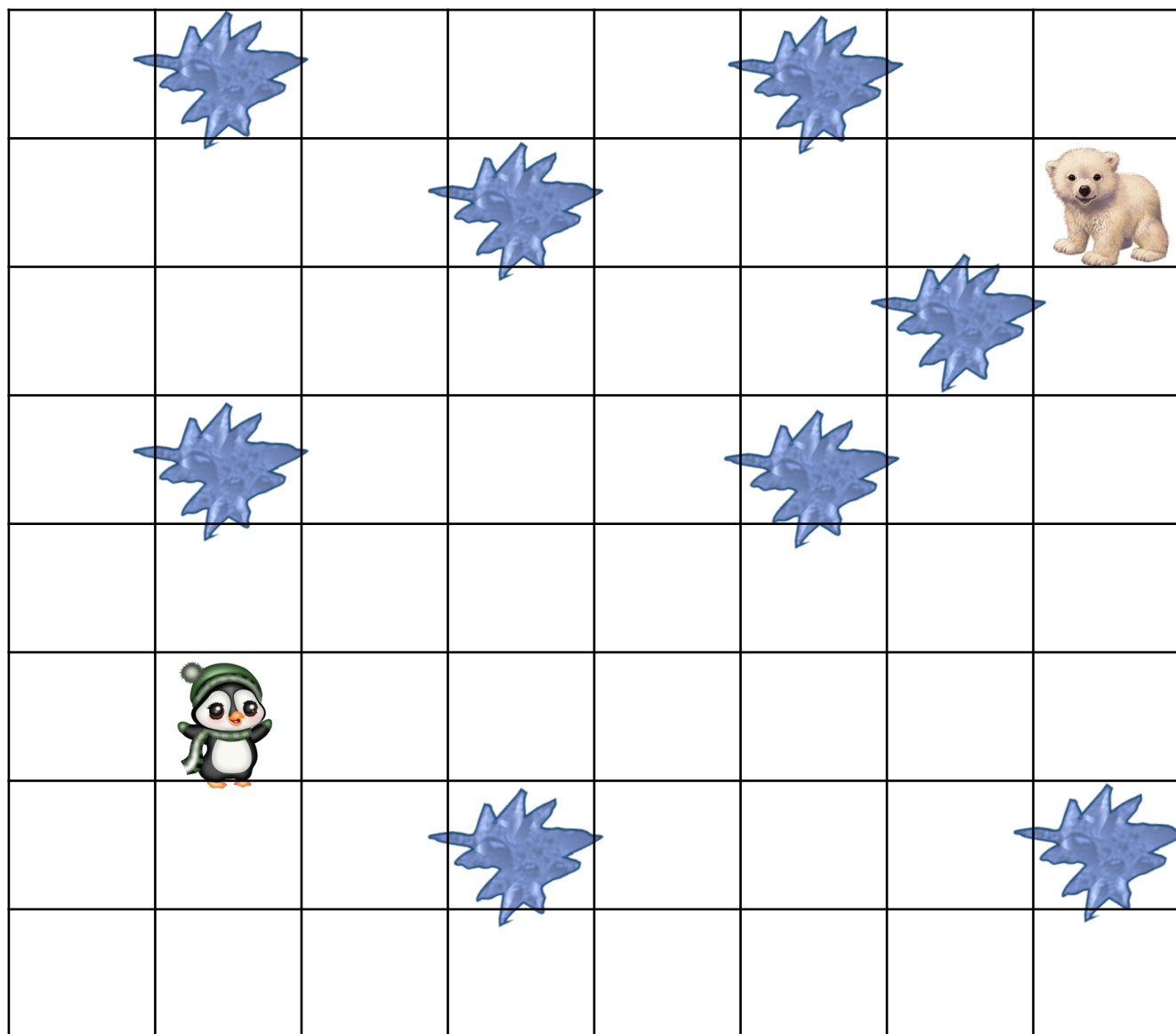


# GEOMETRIE

## Quadrillages



Trace le chemin codé du pingouin jusqu'à l'ours.  
Attention la banquise fond !

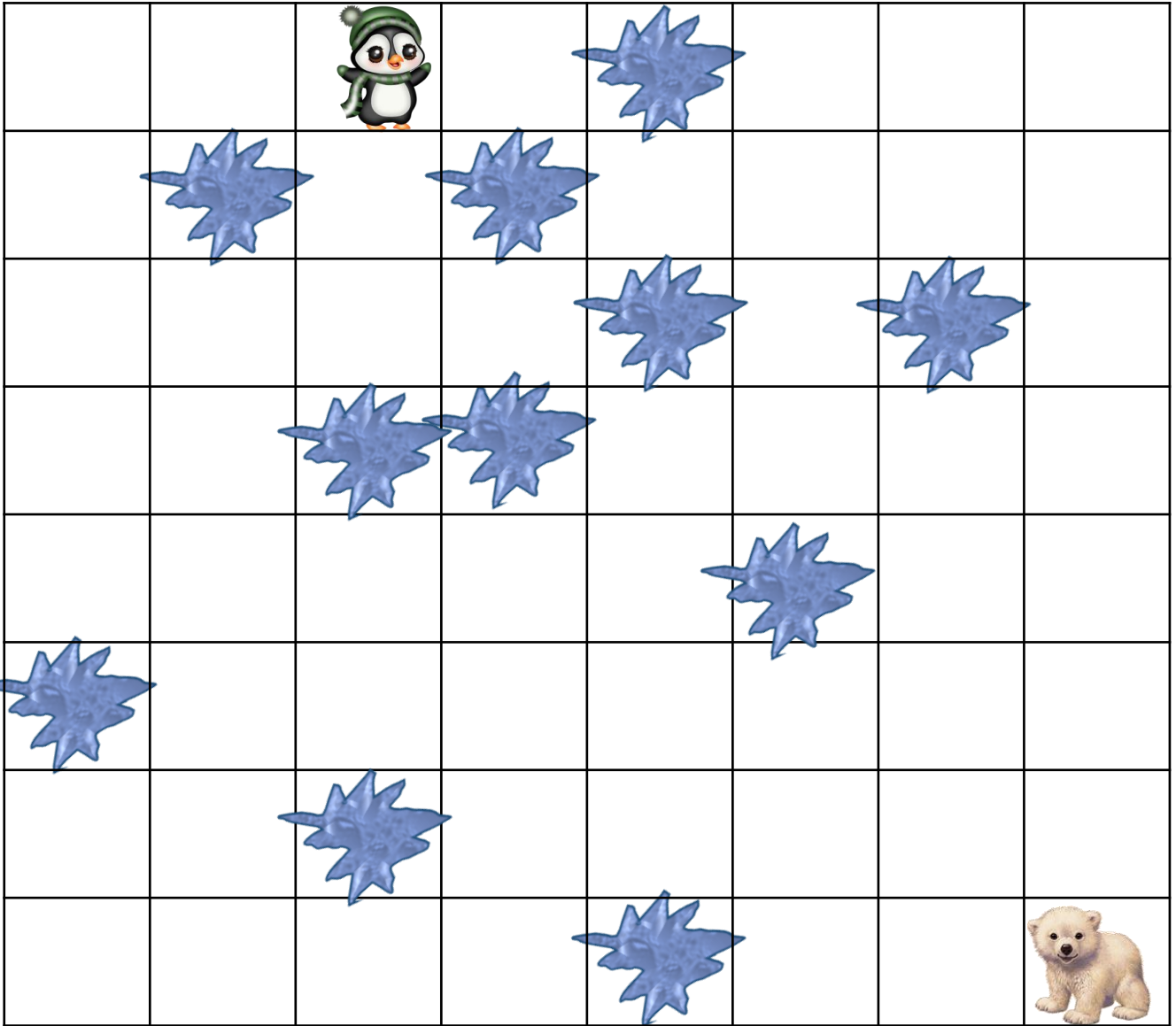


# GEOMETRIE

## Quadrillages



Trace le chemin codé du pingouin jusqu'à l'ours.  
Attention la banquise fond !



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.



2 ↓

1 ←

3 ↓

6 →

2 ↓

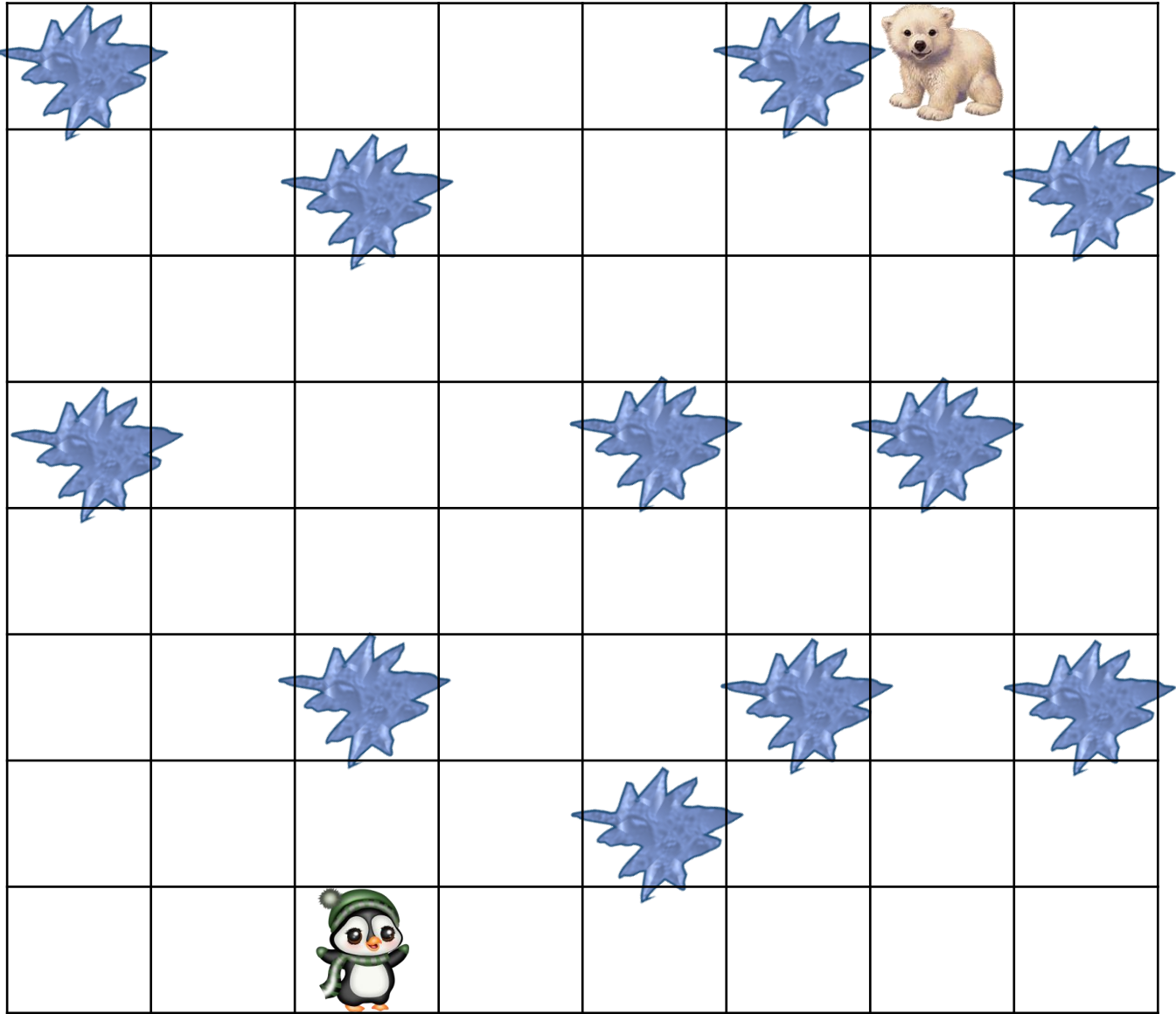


# GEOMETRIE

## Quadrillages



Trace le chemin codé du pingouin jusqu'à l'ours.  
Attention la banquise fond !



4 → 3 ↑ 1 ← 3 ↑ 1 → 1 ↑

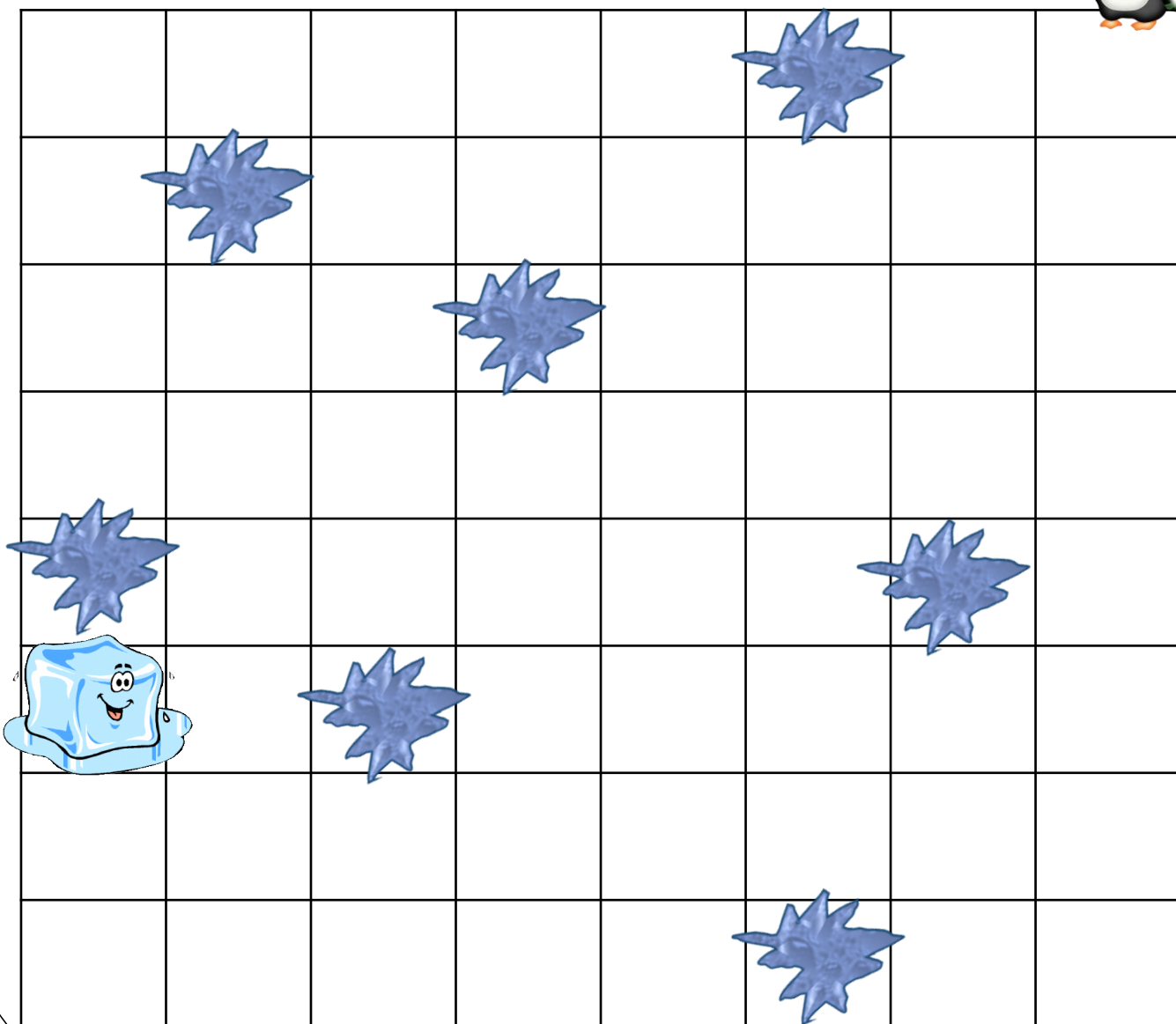


# GEOMETRIE

## Quadrillages



Code puis trace le chemin du pingouin pour rejoindre le glaçon sans tomber dans les trous de la banquise.

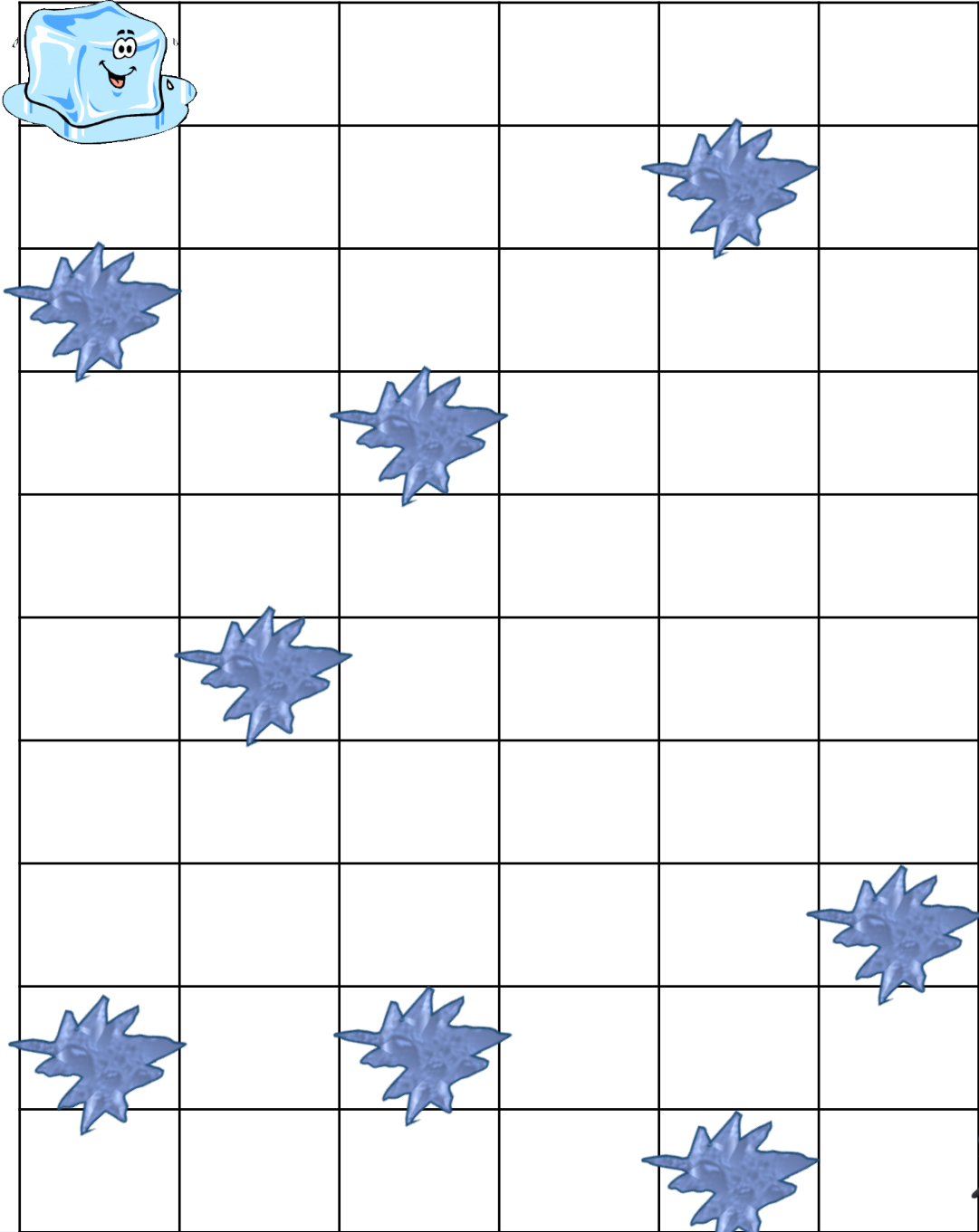


# GEOMETRIE

## Quadrillages



Code puis trace le chemin du pingouin pour rejoindre le glaçon sans tomber dans les trous :

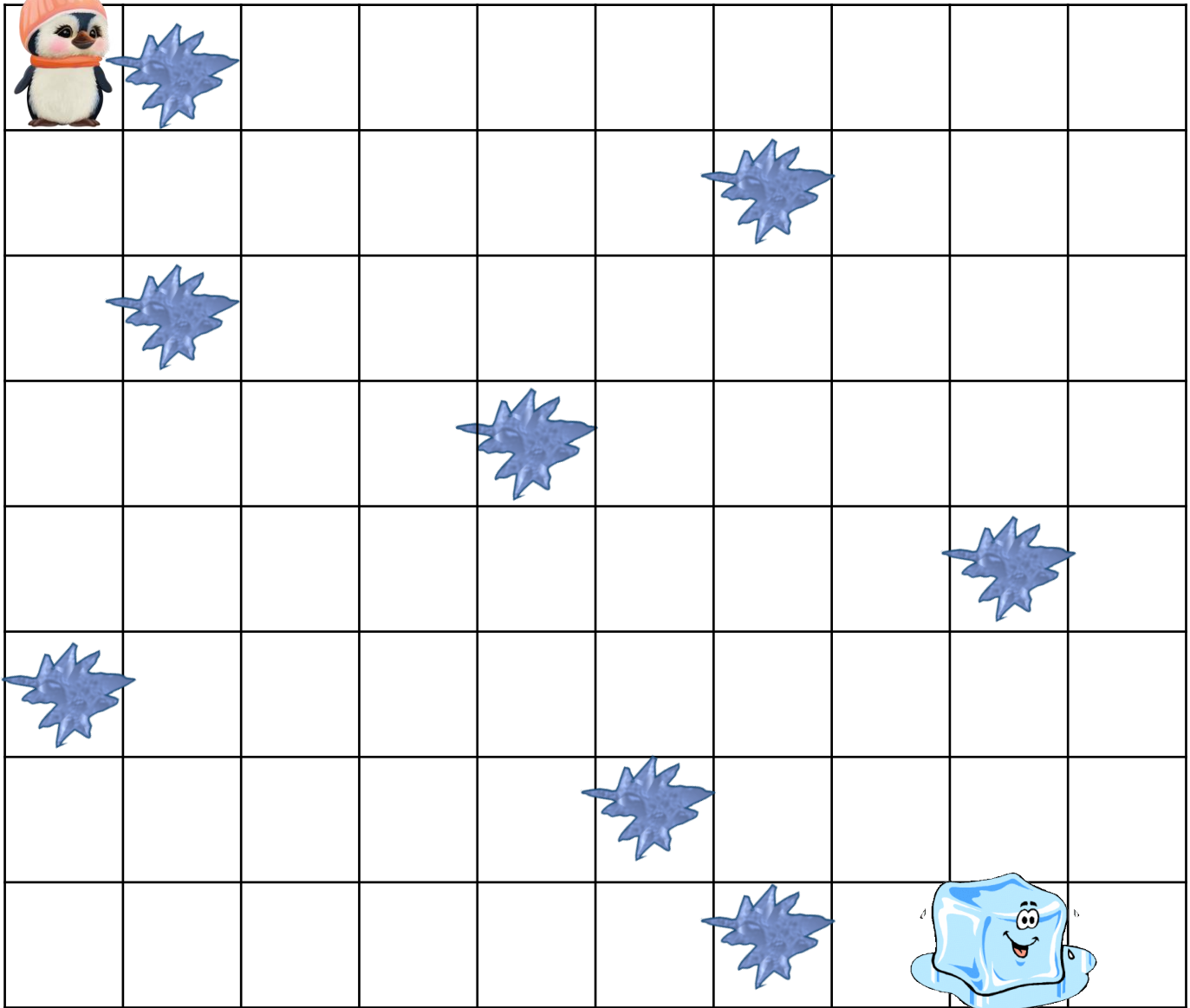


# GEOMETRIE

## Quadrillages



Code puis trace le chemin du pingouin pour rejoindre le glaçon sans tomber dans les trous :



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-ShareAlike 4.0 International License.

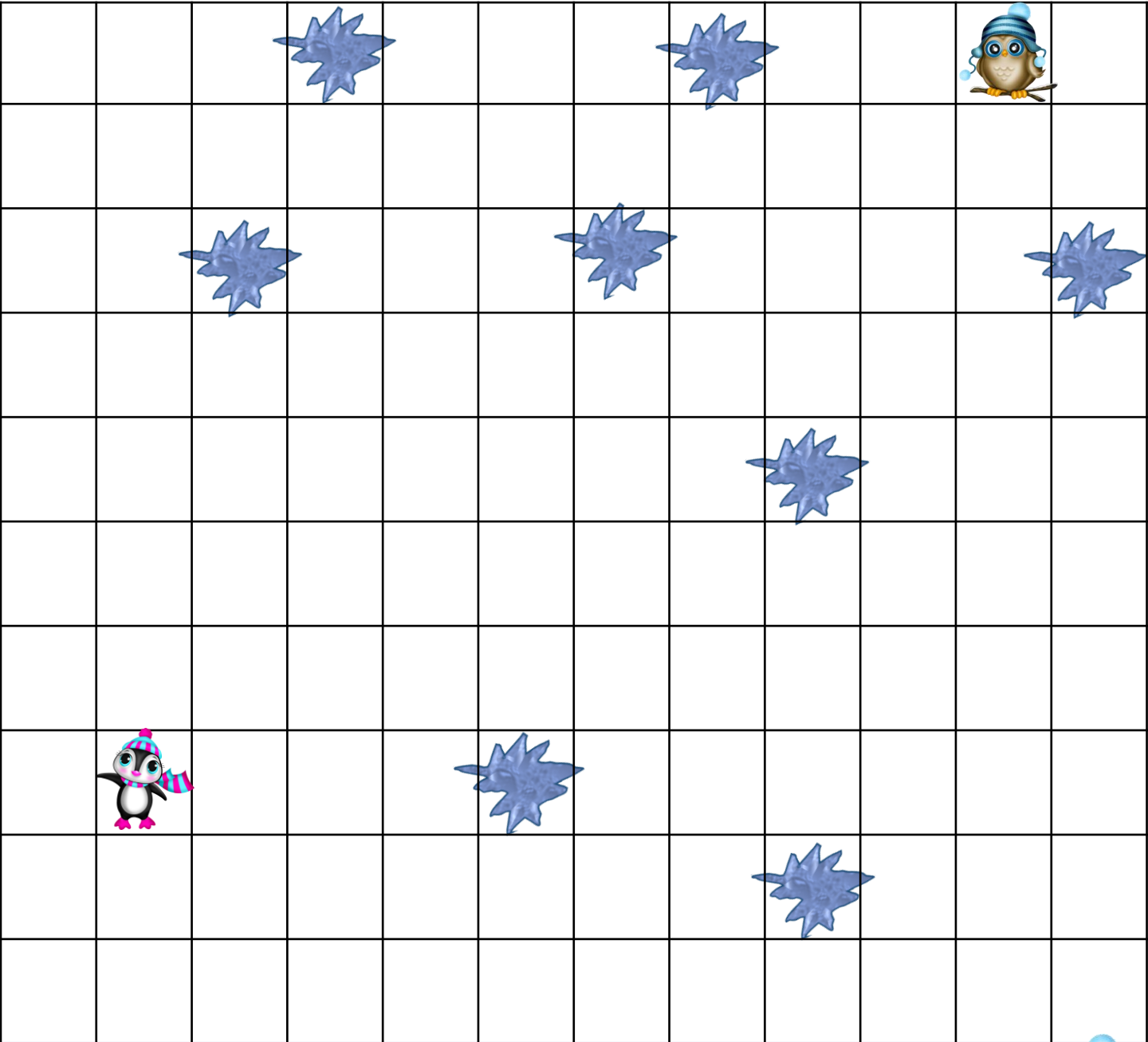


# GEOMETRIE

## Quadrillages



Code le chemin du pingouin pour rejoindre la chouette puis demande à un autre élève de le tracer :

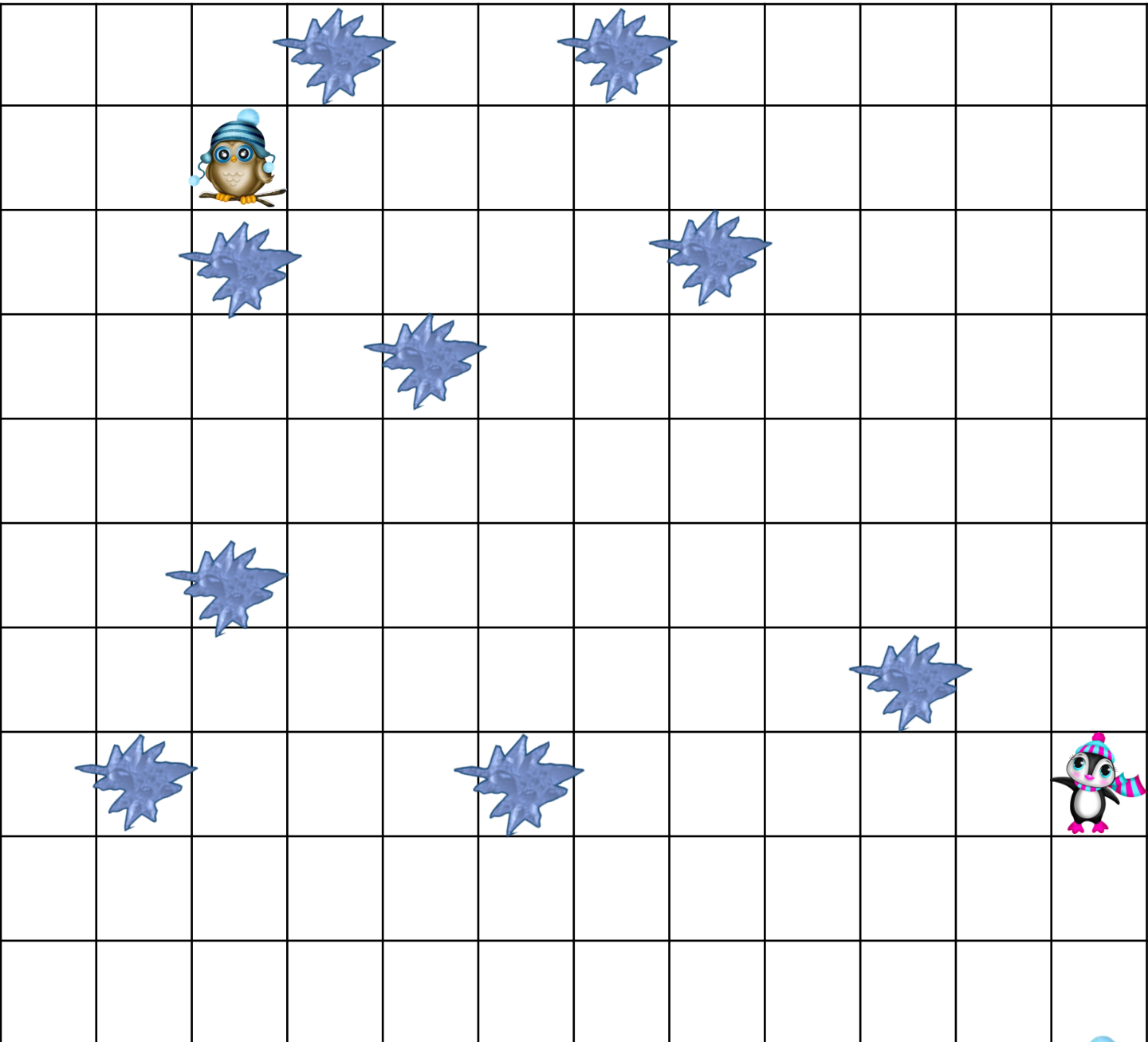


# GEOMETRIE

## Quadrillages



Code le chemin du pingouin pour rejoindre la chouette puis demande à un autre élève de le tracer :



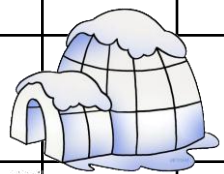
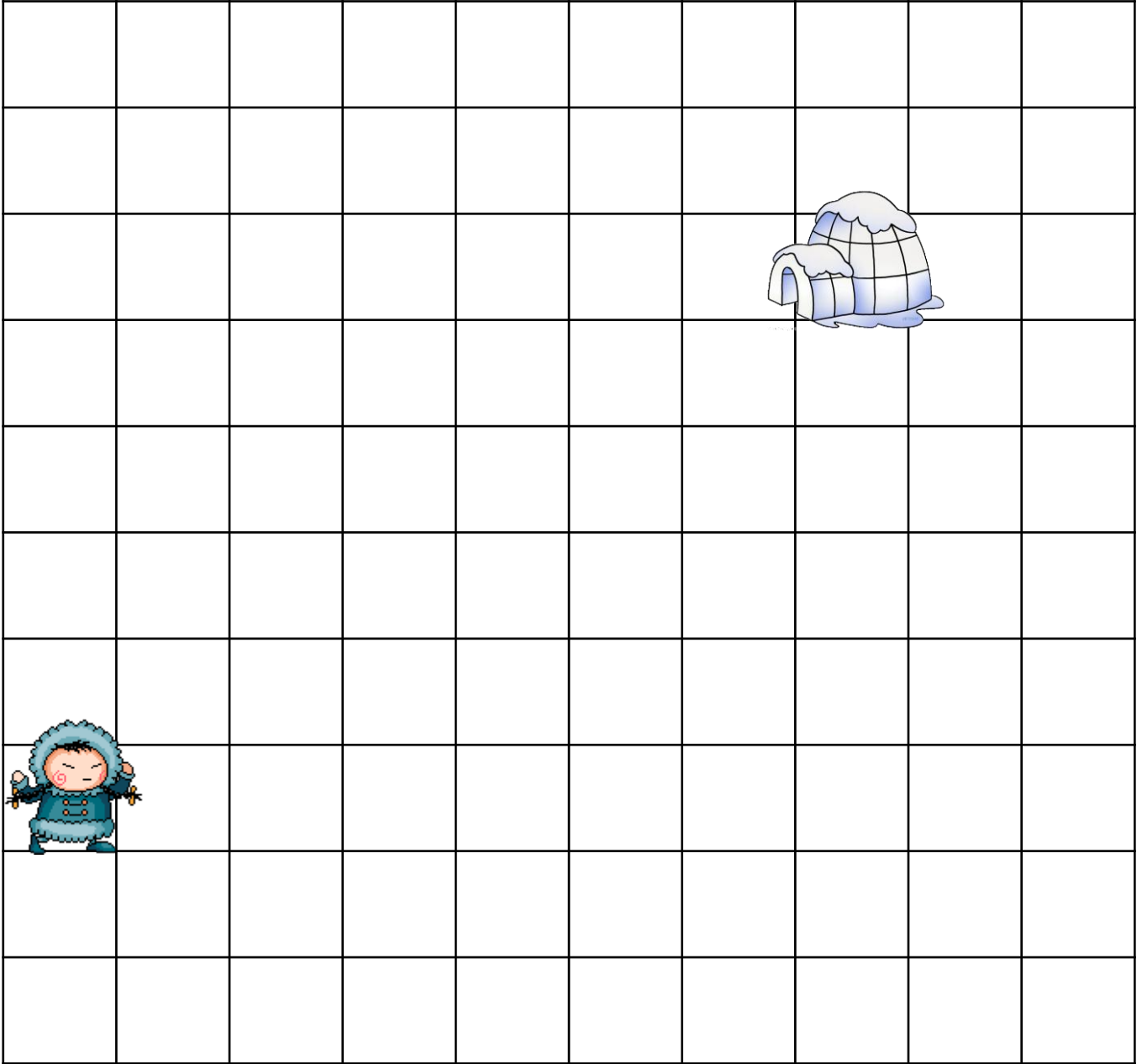


# GEOMETRIE

## Quadrillages

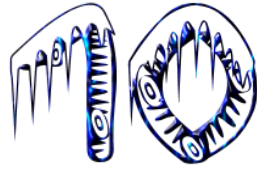


Dessine les trous dans la banquise puis invente et code le chemin pour aider le petit esquimau à retrouver son igloo :



# GEOMETRIE

## Quadrillages



Dessine les trous dans la banquise puis invente et code le chemin pour aider le petit esquimau à retrouver son igloo :

